

El sonido en la narración audiovisual

Por *Martín Barberena*

El sonido, algunas definiciones

El sonido “es el resultado de percibir auditivamente variaciones oscilantes de algún cuerpo físico, normalmente a través del aire” (Rodríguez, 1998). Sin embargo, el aire no es el único medio por el cual se propaga el sonido. El medio que transmite las vibraciones sonoras influye en el modo de percibir el sonido, como sucede, por ejemplo, cuando escuchamos un sonido dentro o fuera del agua. Otro modo de comprobar esto es la experiencia que tenemos cuando escuchamos nuestra voz, que suena muy diferente a como la escucha alguien que está a nuestro lado. La explicación es que mientras nosotros la escuchamos a través de nuestra estructura ósea, quien está al lado lo hace a través del aire. El registro de cualquier grabación también recibe esas vibraciones por el aire y por eso cuando nos escuchamos grabados podemos constatar cómo difiere nuestra voz, porque el medio por el cual se propaga es diferente.

Adrián Birlis define al sonido como “un estímulo que a través de nuestro mecanismo de audición interpretamos como una sensación” (Birlis, 2007), mientras que Juan Carlos Asinsten aporta que “para que haya sonido es preciso que un cuerpo material vibre, que haya un soporte material que propague esas vibraciones y, por último, que las mismas sean capaces de impresionar los nervios auditivos del oído” (Asinsten, 2015).

El sonido grabado y la acusmatización

Desde que Edison inventó el gramófono en 1877 y logró aislar el sonido de su fuente original, la tecnología del audio evolucionó constantemente; ese hallazgo repercutió años más tarde en la producción audiovisual.

El término *acusmatización* significa “aquello que se oye sin ver la causa del sonido” (Chion, 1998). Lo acusmático se refiere a esos sonidos que escuchamos sin ver las fuentes sonoras que los ocasionan. Lo contrario a esta idea sería un sonido visualizado, ya que el mismo está acompañado en la imagen y así podemos ver el origen de eso que escuchamos. En lo audiovisual, este tipo de sonido se utiliza constantemente.

“La acusmatización aísla los objetos sonoros y los convierte en portadores de conceptos” porque, según Ángel Rodríguez, “el sonido prescinde de su fuente y se conecta con un sentido nuevo que ya no tiene nada que ver con su origen directo sino con su forma sonora y con su situación en el contexto audiovisual” (Rodríguez, 1998).

La construcción entre imagen y sonido permite crear sentido mezclando dos grandes tipos de significantes: los signos visuales y los signos sonoros. Entre los elementos visuales significantes está la imagen (móvil o fija) y los signos escritos que aparecen en el plano (cualquier texto), mientras que en el plano sonoro estos elementos se clasifican en voces, ruidos y música (Casetti, y di Chio, 1990).

Esta independencia del sonido grabado, procesado y ubicado en otro tiempo y espacio al original, proporcionó grandes cambios en la comunicación de masas, entre los que se destacan la radiodifusión, la televisión, el cine sonoro y muchas formas de comunicación colectiva.

Pero en lo que al lenguaje audiovisual se refiere, esta acusmatización ha desencadenado algunas opciones narrativas importantes para la producción audiovisual. Rodríguez señala tres muy significativas: el doblaje, la ambientación musical y la creación de efectos sonoros.

El doblaje

Se elimina el sonido de las voces originales para reemplazarlas por otras realizadas por actores de doblaje en el idioma de cada país. El doblaje es una fase muy importante en la industria del cine y sobre todo en la televisión. Hay países donde el espectador está más acostumbrado, por eso rechaza los subtítulos y el idioma original, por lo que se dobla casi todo lo que se ve, por ejemplo en países como España o Italia. Además, cada experto de doblaje suele doblar siempre al mismo actor, al menos cuando son artistas muy

reconocidos, pero a su vez hay una nueva construcción del personaje al estar doblado. El espectador televisivo está tan acostumbrado a asociar a algunos personajes muy populares con misma voz doblada que no puede admitir otra, y eso se hace evidente cuando, excepcionalmente, algún personaje es doblado por otra voz a la habitual, lo que produce un rechazo natural en el espectador, que no concibe esa voz diferente para ese personaje. Porque lo notable del doblaje es que “ha permitido la construcción de nuevos personajes partiendo de la recomposición del par voz-imagen y posibilita mezclar los rasgos físicos y de expresión gestual de un actor con la capacidad de expresión oral y sonora de otro” (Rodríguez, 1998).

Ambientación musical

La musicalización de determinadas escenas en los filmes es tan obvia como eficaz. La música incidental repercute en el espectador de manera imperceptible y refuerza estados emocionales de los personajes, sentimientos que fluyen de la escena, momentos dramáticos y brindan información muchas veces de manera sutil que implican emocionalmente al espectador.

Efectos sonoros

Contribuyen a otorgarle realismo a la escena, para que las cosas vistas en pantalla suenen en forma sincrónica. Paradójicamente, los resultados de esos sonidos no suenan

como en la vida real: es el caso de los golpes, los disparos o inclusive los pasos de determinados personajes. Sin embargo, para el código narrativo de la ficción, el espectador está más acostumbrado a esas formas sonoras que al sonido real que produciría eso que está viendo. La tarea del ingeniero de sonido es la de realizar los sonidos sincrónicos que luego son agregados en posproducción y garantizar que las cosas suenen. Pese a que hay muchos bancos de datos con sonidos pregrabados, muchos profesionales de ese rubro siguen grabando sus propios sonidos o recreándolos en estudios de grabación para luego posproducirlos con diferentes herramientas.

El ingeniero de sonido Bert Burt trabajó en la primera trilogía de la saga *Star Wars* (1977-1983) y fue uno de los creadores de sonidos que quedaron en la historia del cine¹. Un ejemplo es la creación del lenguaje del personaje Chewbacca, y ante la idea de George Lucas de crear una banda sonora “orgánica” se le ocurrió grabar animales (leones, tigres, morsas y osos), los compaginó y el personaje expresaba la furia con un sonido extraído de un oso, ternura a partir de un tigre, o armaba pequeñas frases con la mezcla de varios animales.

1 Fue el responsable de crear el sonido de los sables láser con registros de un viejo ventilador de techo (luego trabajados en la computadora), los disparos de las armas con un chasquido al frotar tensores de acero, la respiración del personaje de Darth Vader (grabando en un regulador de un tanque de buceo) o la voz del robot R2D2 (haciendo balbuceos como si fueran de bebé y luego trabajados con un sintetizador).

El sonido en el cine, un poco de historia

La primera película con sonido fue *El cantor de jazz* (1927) de la empresa Warner Bros., en Estados Unidos. Un dato más simbólico que cierto, ya que desde los comienzos del cine (1895) hubo experiencias fallidas de incorporarle sonido. Lo cierto es que el cine sonoro a partir de esa película vivió una transición de dos años, hasta diciembre de 1929, entre el cine mudo (sistema Vitaphone) y el sonido en celuloide (sistema Movietone). Las películas de ese período eran sólo en parte sonoras.

En rigor, durante la etapa de cine mudo (1895-1926), el sonido estaba presente “en vivo” con algunas de las proyecciones cinematográficas. Como afirma Marcel Martín, “cada sala disponía de un pianista o de una orquesta, encargados de acompañar las imágenes con efluvios sonoros de acuerdo con una partitura compuesta especialmente o con indicaciones proporcionadas, a veces de un modo muy preciso, por la empresa productora” (Martín, 1990). Inclusive en los primeros diez años, había un presentador-orador en el recinto que explicaba un poco el argumento para entender la historia: “los *intertítulos* reemplazaron al temprano presentador-comentarista del cine mudo (que hablaba durante toda la función, narrando la historia y sus alrededores, comentando la acción y hasta imitando voces y ruidos)” (Russo, 1998). Estos *intertítulos* –también llamados rótulos o carteles– eran textos que se intercalaban en la película y explicaban parte de la historia o reproducían diálogos de los personajes².

2 Para explorar cómo eran las proyecciones y la musicalización en la etapa

Ante una persecución, por ejemplo, se ejecutaba una melodía movida que reforzaba lo que se veía en la escena. Este antecedente es importante para entender ciertos códigos narrativos que a través de la música se siguen utilizando en la actualidad.

Como explica Susana Díaz, “el cine no nació mudo, nació con un reclamo de sonido. El cine mudo no fue producto de una decisión de prescindir de la voz sino de una carencia técnica que desde un inicio se trató de superar” (Díaz, 2011).

Esta aparición tardía del sonido en el cine implementó la costumbre de trabajar lo sonoro en la etapa de posproducción. El sonido siempre queda para más tarde. En el cine, el sonido se trabaja después de rodar, aunque durante las filmaciones se graba el sonido como referencia (los diálogos, por ejemplo), que luego son reelaborados en la posproducción: los actores se doblan su propia voz, los efectos sonoros se agregan después, al igual que la música.

El sonido en la televisión

En la televisión se trabaja diferente porque los tiempos de producción y de emisión suelen ser más acotados y entonces, en general, se cuida el sonido desde su grabación, cualquiera sea el tipo de nota a realizar.

del cine mudo ver la película francesa “El artista” (2011) y para indagar sobre la transición del cine mudo al sonoro “Cantando bajo la lluvia” (1952).

Aunque cada vez más se incorpora la posproducción de sonido en la TV, mucho del sonido directo suele aparecer en la producción final. También eso depende del tipo de programa. Hay producciones de ficción muy costosas que trabajan el sonido en la posproducción a la manera cinematográfica, sobre todo en la musicalización y los efectos sonoros. Pero una gran mayoría de programas periodísticos y de otros géneros trabajan con el sonido directo y la posproducción queda para la musicalización y la voz en off, que suelen mezclarse con el sonido directo.

Sonido directo y sonido posproducido

El sonido directo es aquel que se toma en la fase de grabación y que va a quedar en el material final. Por eso es importante tener todos los cuidados necesarios para que ese sonido esté en las mejores condiciones posibles. Aunque los programas de edición han evolucionado mucho y permiten mejorarlo en la posproducción, siempre es mejor tener un buen registro del sonido directo; inclusive se recomienda grabar audio original del ambiente donde registramos. Un error frecuente de los realizadores inexpertos es olvidar que la cámara graba imagen y sonido. Aunque parezca una obviedad, este descuido hace que muchas veces se “pise” el registro del sonido ambiente con nuestras voces, que impiden utilizarlo luego en la edición. El registro de una manifestación, una feria de frutas y verduras, las actividades típicas que suceden en una plaza, tienen sonidos típicos que resultan muy atractivos para incluir en el producto final, y

generar un buen audio del ambiente de esos escenarios enriquece el trabajo.

Ese registro original, sobre todo en lo periodístico o documental, le otorga mayor realismo a las imágenes, y eso fortalece el producto. Cuando las cosas que vemos “suenan”, la información aparece más completa. Unas imágenes editadas con un tema musical (sin otros sonidos en la banda sonora) son válidas en cualquier producción audiovisual; es un criterio de trabajo. Pero muchas veces la ausencia de ciertos sonidos, que aparecen en la imagen y no se escuchan, denota la artificialidad del trabajo. El sonido informa. Si realizamos imágenes con una persona que está martillando, prende una máquina, atiende un teléfono o cierra la puerta de un auto y esos sonidos están ausentes, porque se ven pero no se escuchan e indica una ausencia importante en el plano que se muestra.

También es aconsejable llevar un buen grabador digital para tener un segundo registro del audio. En el caso de una entrevista, conviene utilizar una claqueta, o al menos marcar con un aplauso para luego, en la edición, poder sincronizar fácilmente ese audio que se grabó separado de la imagen registrada.

Los sonidos cuentan, brindan información, por lo tanto al sonido hay que tenerlo siempre en cuenta para producir materiales audiovisuales. La edición admite mezclar diferentes capas de sonidos, lo que permite trabajar el resultado final del video con una variedad de sonidos que cumplirán diferentes funciones. Se puede tener voz, música y ruidos al mismo tiempo, siempre que se tenga en claro qué sonido queremos hacer prevalecer en ese momento, para que dichos audios no compitan entre ellos. Si necesitamos una voz en off, se recomienda que la música que sea instrumental (para no competir

la información del texto con la letra de la canción) y ubicada en un nivel de sonido más bajo, lo que le dará una cobertura a la voz en off para que no quede vacía, y a su vez permitirá entender la locución perfectamente.

La ubicación de los sonidos con respecto a la imagen: el tricírculo de Chion

En la narración audiovisual el sonido se posiciona en relación con la imagen, es decir, siempre lo sonoro está establecido según lo que vemos en la pantalla. El autor Michel Chion ha tratado de clasificar esa ubicación de los sonidos en forma sencilla, con el riesgo de no encasillar exactamente cada una de las expresiones sonoras que pudieran aparecer. Inclusive el autor tuvo la necesidad de ubicar nuevos lugares para sonidos que no encajaban en ese tricírculo primario, y que aparecían como excepciones.

El autor señala que hay tres conceptos sonoros “como las tres zonas de un solo círculo, cada una de las cuales se comunica con las otras dos” (Chion, 1998). Ellos son el sonido *in*, fuera de campo y *off*. Cada uno está estrechamente ligado y, a su vez, los tres están constituidos y/o separados por oposiciones significativas para el relato.

Estas oposiciones se corresponden por si son sonidos diégeticos³ o no diégeticos (si pertenecen a la acción que están

3 Diégesis: “Todo lo que pertenece, dentro de la historia narrada, al mundo propuesto o supuesto por la ficción” (Étienne Sourieau). “Lo diégetico no sólo comprende lo representado en la pantalla, sino el universo sugerido del cual lo mostrado es sólo una parte” (Russo, 1998).

representando o no) y si son acusmáticos o visualizados (si vemos la fuente sonora o si no la vemos).

El sonido *in* es aquel que pertenece a la realidad evocada en la pantalla, es un sonido visualizado y, por lo tanto, es sincrónico con la imagen vista. El sonido *fuera de campo* es el sonido que pertenece a la acción, por lo tanto también es diegético pero es acusmático; no lo vemos, ya sea porque merodean por ahí (sonidos del ambiente recreado), o porque momentáneamente no localizamos su fuente sonora, por ejemplo un personaje que habla pero que no lo vemos en ese plano.

El sonido *off* es acusmático (nunca localizamos su fuente sonora) y también es no diegético, es decir, no pertenece a ese tiempo y espacio representado en la pantalla. Son sonidos de este tipo las locuciones en *off* y la musicalización en determinados momentos (canciones, música incidental).

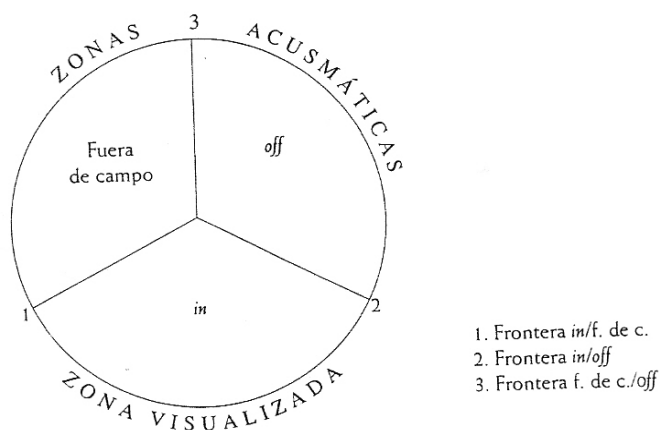


Gráfico del tricírculo básico.

"La audiovisión", Michel Chion. p.76 (1998).

Aunque con los temas musicales suelen depender muchas veces del tratamiento que tenga para determinar si, por ejemplo, es diegética o no diegética. Muchas veces una canción suena en *off*, pero en determinado momento se escucha como perteneciendo a la escena, ya sea en un concierto, personajes haciendo percusión, un parlante que suena, una radio o un equipo de música. Esa versatilidad le otorga un poder a la música en la narración audiovisual muy especial, ya que traspasa tiempos y espacios del relato con mucha mayor facilidad que la imagen. En pocos segundos ese sonido puede pertenecer al *off*, luego pasar a estar *in* y luego estar *fuera de campo*. Puede ir o volver en el tiempo, o anticipar determinados espacios que luego veremos en imagen. En palabras de Chion “fuera de tiempo y fuera de espacio, la música comunica con todos los tiempos y todos los espacios de la película, pero los deja existir separada y distintamente” (Chion, 1998).

Sonido fuera de campo pasivo y activo

El sonido *fuera de campo* se divide en estas dos distinciones porque para el relato la localización de la fuente sonora a veces puede ser necesaria –o no– para el espectador, y eso depende de la función que el sonido tenga en el relato. El sonido fuera de campo activo es el caso del sonido ambiente, aquellos sonidos que escuchamos y que rodean la escena (que puede ser un lugar urbano, un evento deportivo, una expedición en la selva, etc.) hay una serie de sonidos del lugar que le otorgan mayor realismo y que sin embargo no

vemos: si tenemos imágenes de acción que transcurren en la ciudad escucharemos mucho bullicio, ruido de autos, pasos, máquinas y toda una serie de sonidos que nos acercarán a una rutina sonora que se corresponde con lo que vemos en pantalla. Ese sonido a veces es localizado o visualizado y la mayoría de las veces no y, sin embargo, el espectador no desea descubrir esa fuente sonora, aunque mentalmente la necesite: el sonido ambiente sirve para darle un contexto y una mayor riqueza a la escena donde transcurre la acción.

En cambio el sonido *fuera de campo activo* es “aquel que en el cual el sonido acusmático plantee preguntas (¿qué es? ¿qué sucede?) que reclamen respuesta en el campo e inciten a la mirada para que vea en él” (Chion, 1998). Se trata de sonidos puntuales, diegéticos, y cuya fuente puede ser localizada. Es un recurso muy utilizado en la ficción, sobre todo en géneros en donde prevalece el suspenso como el terror, el –fantástico o el policial– y cuyos sonidos son escuchados por el espectador y no mostrados para revelarse al terminar una escena o inclusive una secuencia. Es el típico caso del asesino que acecha a otro personaje y que no aparece en imagen, aunque sí a través del sonido: una potencial víctima escuchará que alguien merodea por ahí y correrá peligro, sentirá miedo; lo cual generará en el espectador la curiosidad de ver esa fuente sonora.

Algunas excepciones para el tricírculo: sonido ambiente, sonido interno y sonido en las ondas

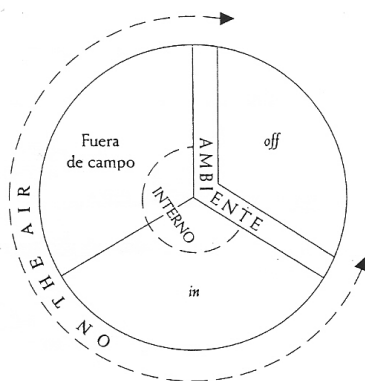
Chion ha tenido que ampliar su tricírculo básico debido a que no todos los sonidos que aparecen en lo audiovisual podían encasillarse en esos tres lugares que identificó en primera instancia (*in, fuera de campo, off*), por lo que agregó una nueva clasificación para abarcar todos los sonidos aparecidos en un relato audiovisual. El tricírculo entonces se complejiza con esta nueva categorización:

Sonido territorio: es el “sonido ambiental que rodea y habita su espacio” (Chion, 1998) sin que surja en el espectador la necesidad de ubicar su fuente sonora. Este sonido le otorga realismo a la escena (ruido de ciudad, de tormenta, de selva o del escenario donde transcurra lo narrado) y tiene el objetivo de marcar el territorio desde el plano sonoro.

Sonido interno: es aquél sonido que, “situado en el presente de la acción, corresponde tanto al interior físico como mental de un personaje” (Chion, 1998). Sin embargo, hay que hacer una distinción entre sonidos *fisiológicos* como son los sonidos correspondientes a la respiración, latidos del corazón o jadeos (sonidos internos-objetivos) y los que son sus voces *mentales*, pensamientos que corresponden al presente de un personaje o sus recuerdos y que el autor los encasilla como internos-subjetivos. Es muy habitual que los personajes nos narren lo que están pensando o evoquen sus recuerdos.

Sonido on the air (en las ondas): son los “sonidos presentes en una escena, pero supuestamente retransmitidos eléctricamente por radio, teléfono, amplificación, etc.” (Chion, 1998) que escapan, dice el autor, a las leyes naturales de

propagación del sonido. Un ejemplo claro se produce en la película *Buenos Días, Vietnam* (1987), donde la canción *I fell good* interpretada por James Brown es puesta al aire por el protagonista, que tiene un programa de radio en Vietnam. La canción es escuchada por los soldados que están en las afueras, ya que vemos parlantes, radios y otros aparatos presentes en la escena. En este caso se refuerza la idea de que la música retransmitida o grabada traspasa fácilmente las barreras del tricírculo –*in*, *off*, *fuera de campo*– mencionado; ya que, por momentos, de acuerdo al filtrado, mezcla o ajuste de nivel que se le hace al tema musical, esa canción pertenece a la acción del relato, por los sonidos del parlante que muestra el plano que escuchan los soldados y se escuchan más sucios, y por momentos la canción corresponde al *off*, ya que suena como en el disco, y luego vemos una radio portátil y volvemos a ese espacio-tiempo del relato, ya que el sonido de la canción nuevamente se escucha como salida del aparato de la escena.



Tricírculo complejo. "La audiovisión", Michel Chion. p. 80 (1998).

La voz en off

Un recurso muy utilizado en el relato audiovisual, más en lo periodístico o documental que en la ficción, es la voz o locución en *off*. Este procedimiento es práctico porque muchas veces permite agregar información que el entrevistado no dice o cumple la función de hilo conductor de un documental, un programa de televisión o notas periodísticas, que facilita la conexión entre las secuencias.

Para trabajar la narración en *off* hay dos modos habituales en televisión o en lo documental:

- 1- Ver algo y contarlo: es cuando el elemento visual limita lo que se puede narrar.
- 2- Contar algo y verlo: en este caso las palabras determinan lo que se puede mostrar.

En los dos casos eso depende de muchos factores, como pueden ser el tratamiento del tema, las imágenes disponibles, las condiciones de producción y, sobre todo, el tiempo para realizarlo.

Sobre un texto para una noticia “la información ha de seguir la forma más sencilla, de acuerdo con el orden lógico de la frase: sujeto + predicado + complementos. Las circunstancias de tiempo deben incluirse después del verbo” (Bandrés, E. y otros, 2000). Además, estos autores recomiendan algunas consideraciones a tener en cuenta para trabajar el *off* en forma eficaz:

- *Dosificar la información*: conviene que el *off* aporte datos significativos, que contribuyan lo necesario y no

saturen al espectador, que necesita tiempo para digerir lo que se le está exponiendo.

- *Complementar imagen y sonido*: hay que evitar que siempre se hable de lo que se ve en el video o, por el contrario, aludir a todo lo que aparece en imagen. Se trata de buscar un equilibrio.

- *Buscar la mejor imagen*: la facilidad de búsqueda que tenemos a través de internet puede ser un arma de doble filo, ya que al aparecer tantas imágenes enseguida hacen que nos quedemos con las primeras páginas del buscador y no se tome el tiempo necesario para encontrar aquella imagen que mejor represente la noticia o el relato que estamos construyendo, el ícono más auténtico. Si estamos haciendo un informe sobre la versatilidad de determinado actor a la hora de componer sus personajes, nos tomaremos el tiempo necesario para encontrar los tres o cuatro papeles que representen esa idea (actor versátil) y no con las primeras imágenes que aparezcan de ese artista.

Además, hay que ser riguroso con la calidad de la foto y utilizar la herramienta del buscador que me permite rastrear imágenes con la cantidad de píxeles mínima que garanticen una buena calidad al editar el material y no cometer el error de que aparezcan imágenes visualmente pobres y pixeladas.

- *Evitar contradicciones*: muchas veces la voz dice una cosa y las imágenes muestran otra. Si se trata de una nota donde se habla del alto acatamiento en un paro de expendedores de combustibles, las imágenes deberán ser coherentes con eso y no mostrar, por ejemplo,

estaciones de servicio con mucho movimiento de trabajo, con colas de autos para cargar nafta. La ironía o contraste entre imagen y sonido son eficaces siempre y cuando se busquen con esa intención y no por descuido o improvisación. Trataremos este tema cuando veamos algunas funciones del sonido.

- *El texto delante de la imagen:* en los noticieros de televisión en general el texto suele ir por delante de la imagen, ya que se redacta primero el *off* y luego se buscan las imágenes disponibles. En un documental se trabaja con mayor profundidad sobre lo que tiene que aportar ese *off* a determinada secuencia ya que los tiempos de realización son diferentes. En ocasiones conviene hacer referencia a objetos concretos para anclar la información: “el informe incluye a este tipo de pilas alcalinas como riesgosas para la salud por contaminación...”

- *Redactar el texto conciso, claro y exacto:* evitar adverbios innecesarios (prácticamente, actualmente, inmediatamente), frases rebuscadas (llama poderosamente la atención que...). Conviene alternar una frase breve con otra un poco más larga, ya que eso le da buen ritmo a la narración.

- *Lenguaje coloquial:* utilizar el estilo de una conversación, con frases breves y coloquiales, aunque con la rigurosidad necesaria en la elección de las palabras. Se trata de un texto para ser escuchado y no leído.

- *Ensayar en voz alta:* resulta muy útil, una vez redactado el texto, ensayar en voz alta antes de grabar, para escuchar cómo suena, comprobar si es fácil de leer, si aparecen palabras difíciles de pronunciar o redundancias no previstas.

Algunas funciones del sonido

El sonido puede cumplir numerosas funciones para ayudar a la construcción de una narración audiovisual. Entre ellas podemos destacar algunas que pueden resultar eficaces a la hora de diseñar un relato.

Los nombres que utilizamos son una mera descripción de la función que mencionamos; es posible que las encuentren mencionadas de manera diferente por otros autores. Hemos tratado de describir esa función sintetizándola en una palabra. Algunas funciones son:

- *Refuerzo o subrayado*: suele ser música incidental y es, definitivamente, extradiegética. Se utiliza para reforzar de alguna manera el tono de la noticia o del fragmento del documental; en el caso de la ficción, de la escena que se esté contando.

Es el típico caso de una música emotiva para una historia de vida, una melodía melosa para una escena romántica o una música dramática para escenas de catástrofe. Si bien puede resultar trillado, está comprobada su eficacia para implicar al espectador emocionalmente. De todas maneras, lo ideal es buscar un equilibrio. No hay que musicalizar todo lo que tiene imagen hay que utilizarla de manera sutil, y también usar los silencios.

- *Anticipación o evocación*: en este caso es más una técnica de edición que de lenguaje, y puede servir para unir dos lugares diferentes o hacer más dinámica la edición. El sonido se anticipa en la imagen anterior

o prosigue de la imagen posterior, lo cual le da un ritmo más ligero. Se suele decir que es un sonido “encajado o traslapado”.

- *Continuidad*: el sonido muchas veces ayuda a darle continuidad a determinados planos. Sobre un sonido se intercalan planos diferentes y lo que une todo es la parte sonora, que puede ser un sonido ambiente o una canción.

- *Ambientación de época y/o lugares*: es el contexto desde el plano sonoro. En una película que transcurre en Francia, la música típica de ese país contribuirá a darle un contexto más completo al relato. En el caso de los documentales o informes periodísticos, la zona donde transcurre la acción puede musicalizarse con ese fin. Si tenemos que realizar un documental que transcurre en Salta o Jujuy, es probable que busquemos melodías nortenas afines que sean de ese lugar. Aunque parezca un lugar común, refuerza la idea del contexto.

- *Contraste o ironía*: la imagen muestra una cosa y el sonido todo lo contrario. Es el caso de la musicalización de una canción que se opone a la acción que estamos viendo, con el fin de ironizar. Una propaganda de TyC Sports sobre el mundial de handball es resuelto con imágenes de grandes jugadas de ese deporte, mientras suena la canción infantil “saco una manito”. El resultado busca generar una sonrisa en el espectador y puede resultar muy eficaz.

Pero con la musicalización irónica hay que ser muy cuidadoso porque su uso puede herir susceptibilidades, sobre todo en casos de hechos trágicos donde

aparece el humor negro. En la TV Argentina ha habido casos muy polémicos, por ejemplo informes del programa TVR (Televisión Registrada) sobre la tragedia del tsunami ocurrida en Japón (2011) que mostraba imágenes de la tragedia, mientras sonaba la canción de Donald “Las olas y el viento”⁴, o algún informe sobre la tragedia de Cromañón que cerraba con la canción “Dame fuego”.

- *Editorialización*: una canción puede exponer el punto de vista del informe o del grupo realizador. Al armar la imagen junto con la letra de una canción, en el caso de que sea en nuestro idioma, podemos dejar en claro nuestro punto de vista ideológico con respecto al tema tratado, o podemos crear un sentido nuevo al editar determinadas imágenes con fragmentos de una canción. Muchas veces, inclusive, puede funcionar para enriquecer los títulos finales con un tema musical que contribuya al contenido tratado y le otorgue un buen cierre.
- *Guía de información*: su función más clara es la del relato en off que ya hemos desarrollado. Muchas veces las imágenes o los testimonios no alcanzan para la

4 A la semana siguiente el programa realizó otro informe que trataba sobre las repercusiones que esa nota había causado en los distintos medios y se hizo una nueva musicalización. En este caso eran imágenes de la tragedia de Japón musicalizadas con la canción de Diego Torres “Color esperanza” y tres zócalos: el primero decía “musicalización emotiva”, el siguiente “con algo de arrepentimiento” y el tercero “¡Fuerza Japón! Es una muestra de la manipulación que se puede realizar a través de la edición de música e imágenes, ya que el resultado era totalmente diferente.

información requerida y entonces el relato de una voz en off puede completar aquello que falta. El sonido es lo que permite entender todo el relato y en este caso resulta imprescindible.

Bibliografía

- ALSINA THEVENET, H. (1993). "Tres pasos al futuro". *Desde la creación al primer sonido. Historia del cine americano/1 (1893-1930)*. Ed. Laertes, pp. 161-163. Barcelona.
- ASINSTEN, J. (2015). *El sonido*. Educ.ar. Recuperado en: <http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=91094>
- BANDRÉS, E. y otros (2000). "Redacción". *El periodismo en la televisión digital*. Ed. Paidós, pp. 200-212. Buenos Aires.
- BIRLIS, A. (2007). Cap. 1 "Física del sonido", cap. 2 "Percepción del sonido", en: *Sonido para audiovisuales*. Ugerman Editor. pp. 19-22 pp.43-46. Buenos Aires.
- BURNS, K. (dir.) (2004). *Empire of Dreams: La Historia de la Trilogía Star Wars*.
- CASETTI, F. y DI CHIO, F. (1991). "El análisis de los componentes cinematográficos", en: *Cómo analizar un film*. Ed. Paidós, pp. 65-68. Barcelona.
- CHION, Michel (1990). "La escena audiovisual", en: *La audiovisión*. Ed. Paidós, pp. 69-87. Barcelona
- DÍAZ, S. (2011). "El plus de ver", en: *Voces de la pantalla*. Ed. Fadu. Nobuko, pp. 54-60. Buenos Aires.
- Historia universal del cine* (1982). Tomo 5. Cap 14. "La llegada del sonoro". Ed. Planeta, pp 522-533. Madrid
- MARTIN, M. (1990). "Los fenómenos sonoros", en: *El lenguaje*

del cine. Ed. Gedisa, pp. 126-133. Barcelona.

RODRÍGUEZ, A. (1998). "La acústica y la comunicación audiovisual", en: *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Ed. Paidós, pp. 33-48. Barcelona.

RUSSO, Eduardo (1998). *Diccionario de cine*. Ed. Paidós SAICF y Tatanka S.A.

TVR (2011) "Japón y el humor negro en TVR".